Wii™

New Super Mario Bros.™ Wii

BEDIENUNGSANLEITUNG
(ENTHÄLT WICHTIGE GESUNDHEITS- UND SICHERHEITSHINWEISE)

Art Nr : 2126640M1/B&K/1211 [0610/NOE-D/RVL]

Dieses Qualitäts-Siegel ist die Garantie dafür, dass du Nintendo-Qualität gekauft hast. Achte deshalb immer auf dieses Siegel, wenn du Spiele oder Zubehör kaufst, damit du sicher sein kannst, dass alles einwandfrei zu deinem Nintendo-System passt.

Wir danken dir, dass du dich für die New SUPER MARIO BROS.™ Wii-Disc für dein Wii™-System entschieden hast.

WARNUNG: Bitte lies vor Inbetriebnahme des Nintendo® Hardware-Systems, der Disc oder des Zubehörs unbedingt die in dieser Bedienungsanleitung enthaltenen, wichtigen Gesundheits- und Sicherheitshinweise durch.

Bitte lies die Spielanleitung sorgfältig durch, damit du viel Freude an deinem neuen Spiel hast. Wichtige Gewährleistungs- und Service-Informationen findest du in dem Faltblatt für Altersbeschränkungen, Software-Gewährleistungen und Kontaktinformationen. Hebe diese Dokumente zum Nachschlagen gut auf.

DIESES SPIEL UNTERSTÜTZT SOWOHL DEN 50Hz (576i)- ALS AUCH DEN 60Hz (480i)-MODUS.

WICHTIGER RECHTSHINWEIS

DIESES NINTENDO-SPIEL IST NICHT FÜR DEN GEBRAUCH MIT ILLEGALEM ZUBEHÖR VORGESEHEN. DURCH DEN GEBRAUCH SOLCHEN ZUBEHÖRS ERLISCHT DIE NINTENDO-PRODUKTGARANTIE. DAS KOPIEREN JEGLICHER NINTENDO-SPIELE IST ILLEGAL UND DURCH NATIONALE UND INTERNATIONALE GESETZE ZUM SCHUTZE GEISTIGEN EIGENTUMS STRENGSTENS VERBOTEN.

Nintendo

© 2009 NINTENDO.

TM, ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

© 2009 NINTENDO.

Inhalt

New SUPER MARIO BROS. Wii

Einleitung 04

Steuerung 06
- Wii-Fernbedienung (waagerecht ausgerichtet) 06
- Gebrauch des Nunchuks 06

Vor dem Spiel 08
- Dateiauswahl 09

Der Spielbildschirm 10
- Kartenbildschirm 10
- Kartenmenü 12
- Speichern 13
- Weltauswahl 13
- Actionbildschirm 13
- Rücksetzpunkt und Ziel 14
- Fehler und Game Over 14
- Pausenmenü 15
- Super-Assistent 15

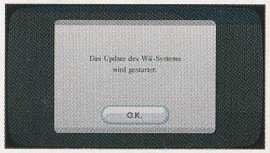
Aktionen 16
- Marios Basisaktionen 16
- Marios Power-Ups 21
- Propeller-Mario 22
- Eis-Mario 22
- Pinguin-Mario 23
- Mini-Mario 23
- Yoshi 24

Items 25

Mehrspieler-Spiel 26
- Anzahl der Spieler und Figuren 26
- Spielbildschirm 26
- Fehler und Luftblasen 27
- Luftblasen nutzen 27
- Röhren und Ziel 27
- Mehrspieler-Aktionen 28

Freier Modus und Münzenjagd 30
- Erklärung des Spielablaufs 30
- Freier Modus – Grundregeln 31
- Münzenjagd – Grundregeln 31

Update des Wii-Menüs



HINWEIS: Wenn du die Disc das erste Mal in deine Wii™-Konsole einlegst, wird überprüft, ob die aktuellste Version des **Wii-Menüs** verfügbar ist. Falls nicht, erscheint automatisch der **Bildschirm für das Update des Wii-Menüs**. Wähle O.K., um fortzufahren. Beachte bitte, dass die Wii-Konsole über das aktuellste Update des **Wii-Menüs** verfügen muss, um diese Disc abzuspielen. Wenn das **Wii-Menü** auf den neuesten Stand gebracht wird, ist es möglich, dass dieses Update unautorisierte Hardware- und Softwaremodifikationen entdeckt und entfernt. Dies kann zu einem sofortigen oder späteren Ausfall der Konsole führen. Wenn du dieses Update nicht akzeptierst, ist es möglich, dass dieses Spiel nicht verwendet werden kann bzw. zukünftige Spiele nicht verwendet werden können. Wir möchten darauf hinweisen, dass Nintendo keine Garantie für die Funktionsfähigkeit von unlizenzierter Software oder unlizenziertem Zubehör nach diesem oder einem zukünftigen Update des **Wii-Menüs** gibt.

Einleitung

New SUPER MARIO BROS. Wii

Heute ist der Geburtstag von Prinzessin Peach und alle sind gut gelaunt. Mario, die Toads und selbstverständlich auch Luigi haben sich versammelt, um zu feiern.

Aber was ist das?
Eine gigantische Geburtstagstorte!
Von wem sie wohl sein mag?

Prinzessin Peach ist außer sich vor Freude und nähert sich der Torte…

Luigi

Mario

Gelber Toad

Blauer Toad

Prinzessin Peach

Ach du Schreck!
Bowser Jr. und Bowsers Schergen springen plötzlich aus der Torte!

Bowser Jr.

Bowsers Schergen

In Windeseile schnappen sie sich Prinzessin Peach und flüchten in ihrer Luftgaleere…

Die Toads in Peachs Schloss sind in Panik!

Mario, Luigi, der gelbe und blaue Toad und Yoshi machen sich sofort an die Verfolgung der Luftgaleere, um Prinzessin Peach zu retten.

Und so beginnt das neue Abenteuer unserer mutigen Helden.

Grundsätzlich wird für dieses Spiel die Spracheinstellung der Wii-Konsole übernommen. Das Spiel verfügt über fünf verschiedene Sprachen: Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch und Italienisch. Wenn für die Wii-Konsole bereits eine dieser Sprachen ausgewählt worden ist, wird diese automatisch im Spiel verwendet. Ist eine Sprache für die Wii-Konsole ausgewählt worden, die nicht oben angeführt ist, wird im Spiel standardmäßig die englische Sprache verwendet. Die im Spiel wiedergegebene Sprache lässt sich verändern, indem die Spracheinstellung der Wii-Konsole verändert wird. Bitte schlage in der Wii-Bedienungsanleitung – Kanäle und Einstellungen nach, falls du weitere Informationen zur Spracheinstellung benötigst.

Steuerung

New SUPER MARIO BROS. Wii

Die Steuerung von New Super Mario Bros.™ Wii erfolgt hauptsächlich mit waagerecht ausgerichteter Wii-Fernbedienung. In diesem Abschnitt wird die grundlegende Steuerung erklärt.

Wii-Fernbedienung (waagerecht ausgerichtet)

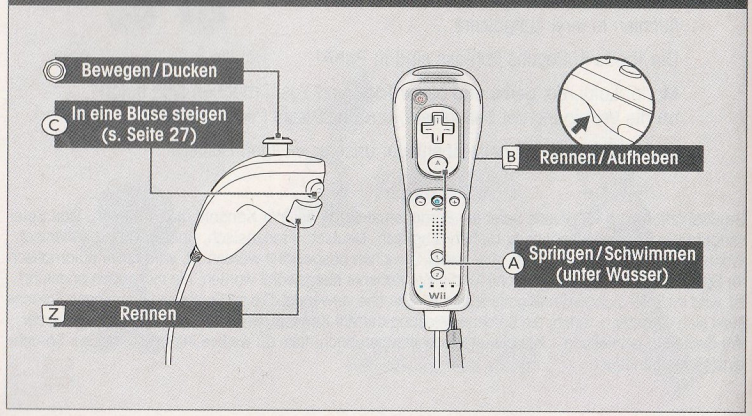
- Das Spiel kann auch mit der Wii-Fernbedienung in Kombination mit dem Nunchuk™ gespielt werden (Nunchuk-Methode).
- Wenn du das Spiel mit waagerecht ausgerichteter Wii-Fernbedienung spielst, entferne bitte das Nunchuk von der Wii-Fernbedienung.

Steuerkreuz
- Bewegen
- Ducken
- Röhren oder Türen betreten

A-Knopf
In eine Blase steigen, wenn 2 bis 4 Spieler spielen **(s. Seite 27)**

- Während einer **Münzenjagd** ist es nicht möglich, eine Blase zu betreten **(s. Seite 30–31)**.

Gebrauch des Nunchuks



Genauere Informationen zu den Aktionen im Spiel findest du auf den Seiten 16–24.

Menüsteuerung	
✚	Option auswählen
1	Abbrechen
2	Bestätigen

Plus-Knopf
- **Kartenmenü** öffnen **(s. Seite 12)**
- **Pausenmenü** öffnen **(s. Seite 15)**

HOME-Knopf
HOME-Menü öffnen

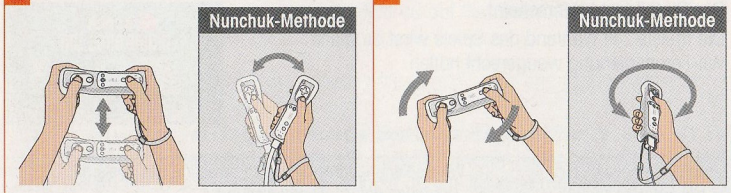
1-Knopf
- Items auf dem **Kartenbildschirm** anzeigen **(s. Seite 11)**
- Rennen (gleichzeitig links oder rechts auf dem Steuerkreuz gedrückt halten)

2-Knopf
- Springen
- Schwimmen (unter Wasser)

Minus-Knopf
- **Weltauswahl** öffnen **(s. Seite 13)**

Schütteln der Wii-Fernbedienung
- Drehsprung
- Aufheben (1-Knopf + Schütteln der Wii-Fernbedienung)

Neigen der Wii-Fernbedienung
- Bestimmte Plattformen und Aufzüge bewegen



Für manche Aktionen im Spiel musst du die Wii-Fernbedienung schütteln oder nach links und rechts neigen.

- Auch wenn du das Spiel mit der Nunchuk-Methode spielst, erscheint das Symbol für waagerechte Ausrichtung über der Spielfigur.

Vor dem Spiel

New SUPER MARIO BROS. Wii

1 Schiebe die New SUPER MARIO BROS.-Disc korrekt in den Disc-Schacht der Wii-Konsole. Die Wii-Konsole schaltet sich daraufhin automatisch ein. Der abgebildete **Gesundheits- und Sicherheitsbildschirm** wird angezeigt. Lies die Informationen auf diesem Bildschirm sorgfältig durch und drücke den A-Knopf. Der **Gesundheits- und Sicherheitsbildschirm** wird auch dann angezeigt, wenn du die Disc erst nach dem Einschalten der Wii-Konsole einschiebst.

2 Zeige mit der Wii-Fernbedienung auf den Disc-Kanal im **Wii-Menü** und drücke den A-Knopf.

3 Der **Startbildschirm** des Kanals wird angezeigt. Wähle START aus und drücke den A-Knopf.

4 Es werden Informationen zur Handgelenksschlaufe angezeigt. Stelle sicher, dass die Handgelenksschlaufe fest sitzt und drücke anschließend den A-Knopf.

5 Der **Titelbildschirm** erscheint.
Die meiste Zeit während des Spiels wirst du die Wii-Fernbedienung waagerecht halten.

Gebrauchsmöglichkeiten der Wii-Fernbedienung	Wii-Bedienungsanleitung – Vorbereitung des Systems „Gebrauch der Wii-Fernbedienung“
60 Hz (480i)-Modus / EDTV / HDTV (480p)-Modus	Wii-Bedienungsanleitung – Kanäle und Einstellungen „Wii-Systemeinstellungen und Datenverwaltung“
Registrieren der Wii-Fernbedienung an der Wii-Konsole	Wii-Bedienungsanleitung – Vorbereitung des Systems „Registrieren der Wii-Fernbedienung an der Wii-Konsole“

Dateiauswahl

Wähle einen Spielstand aus, den du spielen möchtest. Um ein neues Spiel zu beginnen, wähle eine Datei, die mit NEU! gekennzeichnet ist. Um ein begonnenes Spiel fortzusetzen, wähle eine Datei mit dem Steuerkreuz aus und drücke den 2-Knopf, um deine Auswahl zu bestätigen.

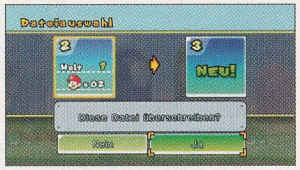
- Sobald du eine Datei ausgewählt hast, stelle die Anzahl der Spieler ein und das Spiel beginnt. Du kannst die Anzahl der Spieler jederzeit im **Kartenmenü** ändern **(s. Seite 12)**.
- Wenn du dein Spiel zwischengespeichert hast, ist diese Datei mit einem Ballon markiert **(s. Seite 12)**.

Ballon

Dateien kopieren und löschen

Um eine Datei zu kopieren, drücke den Plus-Knopf und wähle die Datei, die du kopieren möchtest, mit Hilfe des 2-Knopfs aus. Bestimme dann, wohin die Datei kopiert werden soll.

Um eine Datei zu löschen, drücke den Minus-Knopf, wähle die Datei aus und bestätige deine Auswahl mit Hilfe des 2-Knopfs.



- Dateien, die gelöscht oder überschrieben wurden, können nicht wiederhergestellt werden.
- Zwischengespeicherte Spielstände werden nicht übernommen, wenn eine Datei kopiert wird.

Freier Modus und Münzenjagd

In diesen Spielmodi können bis zu 4 Spieler gleichzeitig spielen. Du kannst in einem Level deiner Wahl mit deinen Freunden kooperieren oder ihr könnt gegeneinander antreten. Genauere Informationen hierzu findest du auf den **Seiten 30–31**.

- Jeder Spieler benötigt eine Wii-Fernbedienung.

Dateien speichern

Dein Spielfortschritt wird in den Dateien der **Dateiauswahl** gespeichert **(s. Seite 13)**. Du kannst auch im **Kartenmenü (s. Seite 12)** zwischenspeichern und beim nächsten Mal von diesem Punkt aus weitermachen. Sobald du das Spiel einmal erfolgreich beendet hast, kannst du jederzeit auf dem **Kartenbildschirm** speichern. Nicht gespeicherte Daten gehen verloren, stelle also immer sicher, dass du gespeichert hast, bevor du das Spiel beendest.

- Bitte betätige während des Speicherns weder den POWER-Schalter noch den RESET-Knopf.
- Für genauere Informationen, wie du Dateien im Speicher der Wii-Konsole löschen kannst, lies bitte die Wii-Bedienungsanleitung – Kanäle und Einstellungen.

Der Spielbildschirm

New SUPER MARIO BROS. Wii

Kartenbildschirm

Nutze das Steuerkreuz, um Mario auf der Karte zu bewegen und drücke den 2-Knopf, um den Level zu spielen, auf dem Mario gerade steht. Um einen Level abzuschließen, musst du das Ziel erreichen **(s. Seite 14)**. Um in die nächste Welt zu gelangen, musst du den Bossgegner in der Festung besiegen.

- Drücke den A-Knopf, um zur **Kartenansicht** zu wechseln. Jetzt kannst du dich mit Hilfe des Steuerkreuzes frei über die Karte bewegen. Drücke den A-Knopf erneut, um wieder zur normalen Ansicht zurückzukehren.
- Wenn du das Spiel mit mehr als einem Spieler spielst, übernimmt derjenige, der Mario steuert, die Bewegungen auf dem **Kartenbildschirm**.

Tausche deine gefundenen Sternenmünzen gegen Hinweise und Tipps zum Spiel ein.

Wenn ■ über einem Level erscheint, kannst du den Level vom Rücksetzpunkt **(s. Seite 14)** beginnen, anstatt ganz von vorne anfangen zu müssen.

Versuche dich in Minispielen, um nützliche Items und zusätzliche Versuche zu erhalten.

Peachs Schloss | **Bowser-Symbol** | **Toad-Haus**

Verbleibende Versuche

Zeigt dir die Anzahl verbleibender Versuche, die Mario zur Verfügung stehen **(s. Seite 13)**.

Level-Name und Sternenmünzen

Zeigt dir den Namen des aktuellen Levels und die Anzahl gefundener Sternenmünzen **(s. Seite 12, 25 bzw. 35)**.

- Gefundene Sternenmünze
- Fehlende Sternenmünze

Toad-Symbol

Wenn dieses Symbol über einem Level erscheint, bedeutet das, dass irgendwo ein Toad in einem Block eingeschlossen ist. Finde die Toads und hilf ihnen, das Ziel zu erreichen **(s. Seite 35)**!

Items

Drücke den 1-Knopf auf dem **Kartenbildschirm**, um deine Items anzuzeigen. Alle Items, die du gesammelt hast, wie z. B. die gewonnenen Items aus Toad-Häusern, werden hier gelagert. Wenn du ein Item ausgewählt hast, drücke den 2-Knopf, um es zu verwenden.

- Wenn du mit anderen Spielern zusammen spielst **(s. Seite 26)**, wirkt der Effekt des Items für alle Figuren.

Wenn Mario einen Gumba oder einen anderen Gegner auf dem **Kartenbildschirm** berührt, beginnt ein Gegner-Level. Sammle alle acht Toad-Ballons, um einen Preis zu erhalten.

Dies ist der Ort, an dem die Schergen von Bowser auf dich warten.

Gegner auf der Karte | **Turm/Festung**

Level

- (Leuchtend) Noch nicht abgeschlossener Level
- (Nicht leuchtend) Mit dem **Super-Assistenten (s. Seite 15)** abgeschlossener Level
- Abgeschlossener Level
- Noch nicht spielbarer Level

New SUPER MARIO BROS. Wii – Der Spielbildschirm

Kartenmenü

Drücke den Plus-Knopf auf dem **Kartenbildschirm**, um das **Kartenmenü** aufzurufen. Drücke nach oben oder unten auf dem Steuerkreuz, um eine Option auszuwählen und bestätige deine Auswahl mit Hilfe des 2-Knopfs.

STERNENMÜNZEN

Hier kannst du überprüfen, wie viele Sternenmünzen du bereits gesammelt hast **(s. Seite 25)**. Drücke links oder rechts auf dem Steuerkreuz, um zu sehen, wie viele Sternenmünzen du in anderen Welten bereits gesammelt hast.

ANZAHL DER SPIELER

Hier kannst du die Anzahl der Spieler ändern.

▶ Jeder Spieler benötigt eine Wii-Fernbedienung **(s. Seite 26)**.

ZWISCHENSPEICHERN

Nutze diese Option, um das Spiel zu beenden und eine temporäre Speicherdatei anzulegen. Wähle SPEICHERN auf dem rechts angezeigten Bildschirm, um das Spiel zu beenden und deinen Spielfortschritt zu speichern.

▶ Wenn du die zwischengespeicherte Datei erneut lädst, wird sie gelöscht. Wenn du eine zwischengespeicherte Datei lädst und danach das Spiel beendest, ohne zu speichern, musst du das Spiel vom zuletzt gespeicherten Punkt fortsetzen **(s. Seite 13)**.

▶ Bitte betätige während des Speicherns weder den POWER-Schalter noch den RESET-Knopf.

Speichern

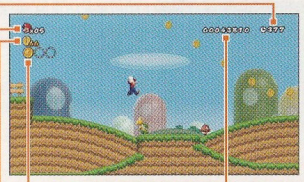
Mit dieser Option kannst du deinen Spielfortschritt speichern. Dieser Bildschirm erscheint, nachdem du einen Bossgegner in einer Festung oder einem Turm besiegt hast. Wähle JA, um das Spiel zu sichern.

▶ Sobald du die Endsequenz gesehen hast, kannst du jederzeit auf dem **Kartenbildschirm** deinen Fortschritt speichern.

Weltauswahl

Drücke den Minus-Knopf auf dem **Kartenbildschirm**, um die **Weltauswahl** aufzurufen, über die du bereits besuchte Welten erneut besuchen kannst. Wähle eine Welt mit Hilfe des Steuerkreuzes und bestätige deine Auswahl mit Hilfe des 2-Knopfs.

Actionbildschirm



Verbleibende Zeit

Du verlierst einen Versuch, wenn du den Level nicht in der verbleibenden Zeit erfolgreich beendest.

Verbleibende Versuche

Wenn du einen Versuch verlierst, wird diese Anzahl um 1 reduziert. Wenn du deinen letzten Versuch verlierst, ist das Spiel vorbei **(s. Seite 14)**.

Münzen (s. Seite 25)

Sternenmünzen

Die Anzahl gesammelter Sternenmünzen im aktuellen Level **(s. Seite 25)**.

Punkte

Zeigt deine Gesamtpunktezahl an. Du kannst Punkte sammeln, indem du Mauerblöcke zerstörst, Gegner besiegst und andere Aktionen ausführst.

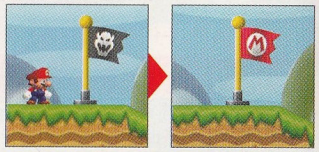
Rücksetzpunkt und Ziel

In einem Level gibt es zwei besonders wichtige Stellen: Den Rücksetzpunkt und das Ziel. Erreiche das Ziel, um in deinem Abenteuer voranzukommen.

- Nicht jeder Level hat einen Rücksetzpunkt.

Rücksetzpunkt (Fahne)

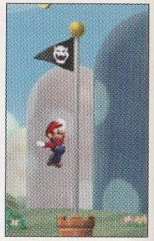
Der Rücksetzpunkt eines Levels ist mit einer Fahne markiert. Wenn du ihn erreichst, wird das Symbol auf der Fahne durch ein Mario-Symbol ersetzt. Verlierst du einen Versuch, nachdem du den Rücksetzpunkt passiert hast, kannst du den Level von dort aus erneut versuchen.



- Wenn Mario die Fahne berührt, wird er zu Super Mario **(s. Seite 21)**.
- Auch wenn du den Rücksetzpunkt eines Levels erreicht hast, musst du ihn noch mal von vorne beginnen, wenn du danach einen anderen Level spielst oder all deine Versuche verlierst.

Ziel

Jeder Level hat ein Ziel an seinem Ende. Wenn du das Ziel erreichst, sollte Mario den Fahnenmast möglichst weit oben berühren. Je höher dies gelingt, desto mehr Punkte erhältst du.



- Sei dir bewusst, dass in jedem Turm bzw. jeder Festung einer von Bowsers Schergen auf dich wartet!

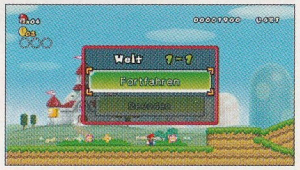
Fehler und Game Over

Wenn Mario von einem Gegner getroffen wird oder in einen Abgrund fällt, verliert er einen Versuch. Verliert er auch seinen letzten Versuch, ist das Spiel vorbei. Wenn du das Spiel danach erneut beginnst, startest du mit fünf Versuchen von dem Punkt, an dem du zuletzt gespeichert hast.

- Wenn du alle Versuche verloren und das Spiel fortgesetzt hast, wird die Anzahl der EXTRA-ANLÄUFE angezeigt und du wirst zum **Kartenbildschirm** weitergeleitet.

Pausenmenü

Drücke den Plus-Knopf auf dem **Actionbildschirm**, um das Spiel zu pausieren und das **Pausenmenü** anzuzeigen. Drücke auf dem Steuerkreuz oben und unten, um eine Option auszuwählen und bestätige deine Auswahl mit Hilfe des 2-Knopfs.



FORTFAHREN

Das **Pausenmenü** verlassen und das Spiel fortsetzen

LEVEL BEENDEN

Aktuellen Level beenden und zum **Kartenbildschirm** zurückkehren

- Diese Funktion ist nur in Leveln verfügbar, die du bereits erfolgreich abgeschlossen hast.
- Wenn du den Level auf diese Weise verlässt, werden deine dort gesammelten Münzen und Punkte nicht gespeichert.

Super-Assistent

Wenn du in einem bestimmten Level achtmal einen Versuch verlierst, erscheint ! in der Nähe des Anfangs (oder des Rücksetzpunktes, wenn du von dort beginnst). Wenn du gegen ! springst, kannst du den **Super-Assistenten** aktivieren und Luigi wird den Level für dich beenden.

- Diese Funktion steht nicht zur Verfügung, wenn du mit zwei oder mehr Spielern zusammen spielst.
- Drücke während des **Super-Assistenten** den Plus-Knopf, um die Kontrolle über Luigi zu übernehmen und selbst weiterzuspielen.
- Münzen oder Punkte, die von Luigi gesammelt wurden, werden nicht gespeichert.
- Wenn du den Level erfolgreich beendest, wird ! verschwinden.

Aktionen

New SUPER MARIO BROS. Wii

Marios Basisaktionen

Hier werden die grundlegenden Aktionen erklärt, die Mario ausführen kann. Diese gelten auch für Luigi, den gelben oder den blauen Toad, wenn mehrere Spieler gleichzeitig spielen.

Laufen

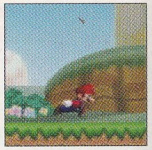
Rechts oder links auf dem ✚

Drücke rechts oder links auf dem Steuerkreuz, um in diese Richtung zu laufen.

Rennen

Gleichzeitig rechts oder links auf dem ✚ + ①

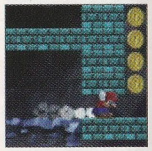
Drücke und halte den 1-Knopf gedrückt, während du auf dem Steuerkreuz links oder rechts drückst, um in diese Richtung zu rennen.



Ducken

Unten auf dem ✚

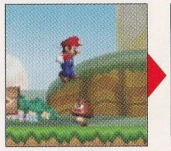
Drücke und halte unten auf dem Steuerkreuz gedrückt, damit Mario sich duckt. Wenn du das machst, während du rennst, kann Mario über eine kurze Distanz geduckt rutschen.

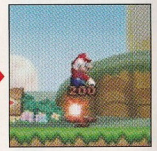


Springen und angreifen

②

Drücke den 2-Knopf, um zu springen. Drückst du den Knopf nur kurz, machst du einen kurzen Sprung; hältst du den Knopf länger gedrückt, machst du einen großen Sprung. Auf Gegner zu springen ist die einfachste Art, sie anzugreifen. Wenn du den 2-Knopf drückst, während du auf einem Gegner landest, kannst du besonders hoch springen.



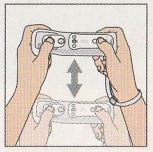


Drehsprung

Schütteln der Wii-Fernbedienung

Schüttele die Wii-Fernbedienung, damit Mario springt und sich gleichzeitig dreht.

▶ Wenn du das Spiel mit der Nunchuk-Methode spielst, informiere dich auf **Seite 7** über den Gebrauch des Nunchuks.



Springe von unten gegen Blöcke

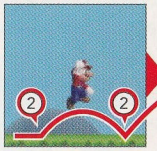
②

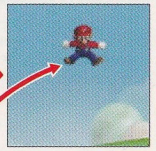
Springe gegen Blöcke, während du unter ihnen bist, um sie zu treffen und vielleicht sogar zu zerstören. Wenn auf dem Block, gegen den Mario springt, ein Gegner steht, wird dieser angegriffen.

Doppel- und Dreifachsprung

Rennen + ② → ② bei der Landung

Springe, während Mario rennt, und drücke den 2-Knopf erneut, sobald Mario den Boden berührt, um Doppel- und besonders hohe Dreifachsprünge auszuführen.





Stampfattacke

Im Sprung unten auf dem ✚

Drücke unten auf dem Steuerkreuz, während Mario springt, um eine Stampfattacke auszuführen. Damit kannst du Gegner, die sich unter dir befinden, angreifen und Mauerblöcke zerstören, wenn Mario die Wirkung eines Power-Ups genießt **(s. Seite 21)**.

Rutschen

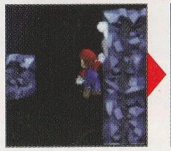
Unten auf dem ✚ an einem Abhang

Drückst du unten auf dem Steuerkreuz, während Mario an einem Hang steht, so rutscht er diesen hinunter. Dabei greift er alle Gegner an, die sich ihm in den Weg stellen.

Wandsprung

✚ + ② an einer Wand

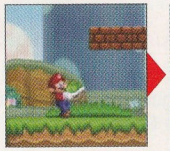
Während Mario an einer Wand hinunterrutscht, drücke das Steuerkreuz in die Richtung der Wand und drücke den 2-Knopf, damit Mario sich mittels eines Wandsprungs von der Wand abstößt. So gelangst du an Orte, die sonst unerreichbar sind.



Panzer nehmen und werfen

①

Greife gepanzerte Gegner an, damit sie sich in ihren Panzer zurückziehen. Drücke den 1-Knopf, um den Panzer aufzunehmen und lass den Knopf los, um den Panzer zu werfen.

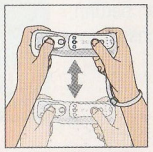
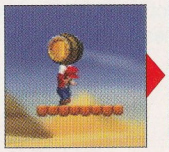
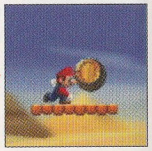


Items nehmen und werfen

① + Schütteln der Wii-Fernbedienung

Wenn Mario neben einem Fass oder einem bestimmten Block steht **(s. Seite 25)**, drücke und halte den 1-Knopf gedrückt, während du die Wii-Fernbedienung schüttelst, um das Item aufzunehmen. Du kannst das Item werfen, indem du den 1-Knopf loslässt.

▶ Wenn du das Spiel mit der Nunchuk-Methode spielst, informiere dich auf **Seite 7** über den Gebrauch des Nunchuks.

Blöcke aufheben

Mario kann eine Vielzahl an Blöcken und Items aufheben. Probiere aus, was passiert, wenn du sie während eines Drehsprungs wirfst.

Figuren aufheben

Mit dieser Technik kannst du auch andere Figuren aufheben. Wenn du dich damit vertraut machst, kannst du eine Vielzahl an gemeinschaftlichen Aktionen ausführen **(s. Seite 28)**.

Röhren betreten und Türen öffnen

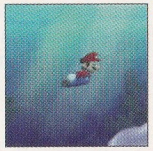
Oben oder unten auf dem ✚

Drücke das Steuerkreuz in die Richtung der Röhre, um sie zu betreten. Drücke oben auf dem Steuerkreuz, um durch Türen zu gehen.

Schwimmen

Links oder recht auf dem ✚ + ②

Drücke und halte links oder rechts auf dem Steuerkreuz und drücke währenddessen den 2-Knopf, damit Mario in diese Richtung schwimmt.

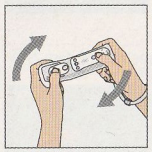


Plattformen ausbalancieren

Neigen der Wii-Fernbedienung

Springe auf eine Plattform, um eine der unten gezeigten Markierungen anzuzeigen. Neige die Wii-Fernbedienung, um die Plattform auszubalancieren. Wenn du mit anderen Spielern gemeinsam spielst, zeigt die Markierung in der Mitte der Plattform an, wer sie kontrolliert.

▶ Wenn du das Spiel mit der Nunchuk-Methode spielst, informiere dich auf **Seite 7** über den Gebrauch des Nunchuks.



Markierung

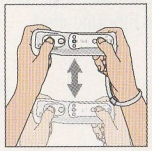
- Mario
- Luigi
- Gelber Toad
- Blauer Toad

Schrauben drehen

Schütteln der Wii-Fernbedienung auf einer Schraube

Springe auf eine Schraube und schüttele die Wii-Fernbedienung, um die Plattform zu senken oder in die Höhe zu schrauben. So gelangst du in neue Gebiete oder bahnst dir deinen Weg durch den Level.

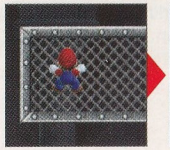
▶ Wenn du das Spiel mit der Nunchuk-Methode spielst, informiere dich auf **Seite 7** über den Gebrauch des Nunchuks.

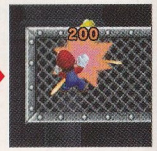


An Gittern klettern und schlagen

✚ bzw. ① während des Kletterns

Drücke nach oben auf dem Steuerkreuz, um dich an einem Gitter festzuhalten. Mario kann in jede gewünschte Richtung klettern. Drücke den 1-Knopf, damit Mario Gegner auf der anderen Seite des Gitters angreift oder drücke den 2-Knopf, um loszulassen.

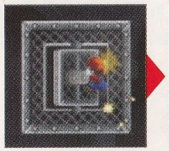


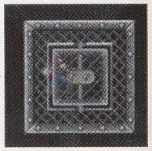


Drehtüren verwenden

① während des Kletterns

Drücke den 1-Knopf, wenn Mario sich an einer Drehtür befindet, um sie zu drehen und zur anderen Seite zu gelangen.





An Ranken schwingen

Links oder rechts auf dem ✚

Drücke den 2-Knopf, damit Mario springt und Ranken ergreift. Drücke dann links und rechts auf dem Steuerkreuz, damit Mario sich vor und zurück schwingt. Wenn du den 2-Knopf drückst, lässt Mario die Ranke los.

Schleichen/Hängen

Links oder rechts auf dem ✚

Drücke links oder rechts auf dem Steuerkreuz, um an Wänden oder Felsvorsprüngen entlang zu schleichen. Mario kann währenddessen trotzdem kleine Sprünge machen.

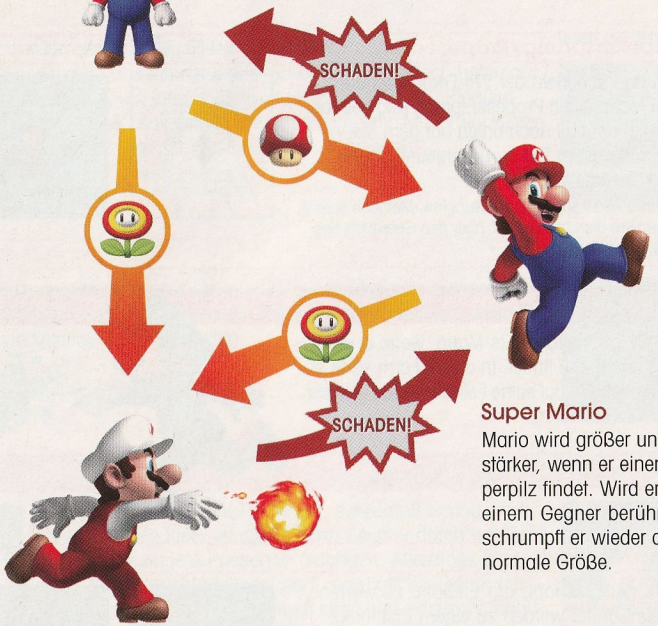
Drücke links oder rechts auf dem Steuerkreuz, um Mario zu bewegen, während er an einem Felsvorsprung hängt. Drücke oben auf dem Steuerkreuz, damit Mario wieder hinaufklettert.

Marios Power-Ups

Das Einsammeln bestimmter Items erlaubt Mario, sich in eine von vielerlei Formen zu verwandeln, wie z. B. Super Mario oder Feuer-Mario. Dies verleiht ihm besondere Fähigkeiten.

Mario

Mario in seiner normalen Form. Wird er von einem Gegner berührt, verliert er einen Versuch.

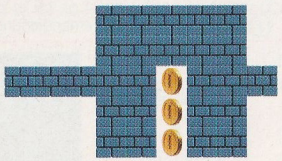


Super Mario

Mario wird größer und stärker, wenn er einen Superpilz findet. Wird er von einem Gegner berührt, schrumpft er wieder auf normale Größe.

Feuer-Mario

Mario wird zu Feuer-Mario, wenn er eine Feuerblume findet. Drücke den 1-Knopf, um Feuerbälle zu werfen.



Propeller-Mario

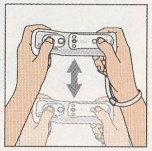
Mario wird zu Propeller-Mario, wenn er einen Propeller-Pilz findet. Mit dem Propeller kann Mario beachtliche Höhen erreichen.

- Mit dem Propellersprung kannst du nicht beliebig hoch fliegen.
- Du kannst während eines Propellersprungs keinen weiteren Propellersprung ausführen.

Propellersprung / Propellersturz

Schütteln der Wii-FB + unten auf dem ✚

Durch das Schütteln der Wii-Fernbedienung macht Mario einen Propellersprung und hebt ab. Drücke in der Luft nach unten auf dem Steuerkreuz, um deinen Fall zu beschleunigen und Feinde anzugreifen.



- Wenn du das Spiel mit der Nunchuk-Methode spielst, informiere dich auf **Seite 7** über den Gebrauch des Nunchuks.

Eis-Mario

Mario wird zu Eis-Mario, wenn er eine Eisblume findet. In dieser Form kann er Eisbälle auf seine Feinde werfen und sie so einfrieren.

Eisbälle werfen

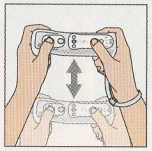
①

Drücke den 1-Knopf, um Eisbälle zu werfen. Manche Gegner werden zu einem Eisblock, wenn du sie mit einem Eisball triffst, doch sie tauen nach kurzer Zeit wieder auf.

Eisblöcke werfen und zerstören

① + Schütteln der Wii-Fernbedienung

Schüttele die Wii-Fernbedienung, während du den 1-Knopf gedrückt hältst, um einen eingefrorenen Gegner hochzuheben. Wenn du den 1-Knopf loslässt, kannst du ihn werfen. Du kannst auch versuchen, eingefrorene Gegner mit einer Stampfattacke zu besiegen.



- Wenn du das Spiel mit der Nunchuk-Methode spielst, informiere dich auf **Seite 7** über den Gebrauch des Nunchuks.

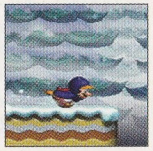
Pinguin-Mario

Mario wird zu Pinguin-Mario, wenn er einen Pinguin-Anzug findet. Pinguin-Mario kann sich frei im Wasser bewegen, problemlos über Eis laufen und sogar Eisbälle werfen.

Schlitterattacke

Unten auf dem ✚

Drücke während des Rennens oder an einem Hang nach unten auf dem Steuerkreuz, um eine Schlitterattacke auszuführen. Pinguin-Mario kann Gegner besiegen, in die er hineinrutscht, Mauerblöcke zerstören und sogar über die Wasseroberfläche gleiten.



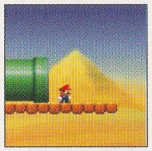
Schwimmen

✚ + ②

Mit Hilfe des Steuerkreuzes kann sich Pinguin-Mario im Wasser in alle Richtungen bewegen. Drücke unter Wasser den 2-Knopf, um einen Geschwindigkeitsschub zu erhalten.

Mini-Mario

Wenn Mario einen Mini-Pilz findet, schrumpft er und wird mikroskopisch klein. In dieser Form kann er durch winzige Röhren und engste Passagen gelangen. Allerdings sind seine Angriffe nicht mehr so stark, weshalb er Gegner nur mit einer Stampfattacke besiegen kann und extrem verwundbar ist!



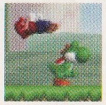
Schwebesprung / Auf dem Wasser rennen

② + links oder rechts auf dem ✚

Die Sprünge von Mini-Mario sind langsamer und weiter als gewöhnlich und er ist so leicht, dass er sogar über Wasser rennen kann.

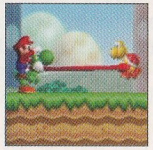
Yoshi

Reitet Mario auf Yoshi, stehen ihm andere Aktionen zur Verfügung. Um auf Yoshi zu reiten, musst du nur auf ihn springen, wenn du absteigen möchtest, schüttele die Wii-Fernbedienung.



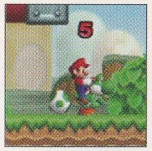
Schlucken (Schnappen) / Ausspucken ①

Drücke den 1-Knopf, damit Yoshi seine Zunge ausstreckt, um nach Früchten, Gegnern oder Items zu schnappen. Wenn Yoshi gepanzerte Gegner oder bestimmte Items isst und du den 1-Knopf erneut drückst, spuckt er das Verschluckte wieder aus.



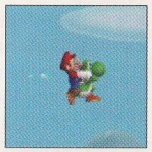
Eier

Wenn Yoshi fünf Früchte verschluckt hat, legt er ein Ei, welches ein Item enthält.



Flatterflug ② drücken und gedrückt halten

Drücke in der Luft den 2-Knopf und halte ihn gedrückt, um einen Flatterflug auszuführen. Dadurch wird der Sprung länger und höher.



Schaden erleiden

Wenn Mario auf Yoshi reitet und Schaden erleidet, wird Yoshi flüchten. Versuche, rechtzeitig wieder auf Yoshi aufzuspringen, bevor er endgültig davonläuft und in einen Abgrund fällt.

Items

New SUPER MARIO BROS. Wii

In den verschiedenen Leveln kannst du eine Vielzahl an Items finden. Hier ist ein kleiner Auszug:

?-Block

Springe gegen ?-Blöcke, um Münzen oder Items zu erhalten.

Mauerblock

Du kannst gegen sie springen und sie zerstören. Manchmal enthalten sie Items oder andere Dinge.

Superstern

Wenn du einen von ihnen findest, wirst du für kurze Zeit unverwundbar. Außerdem kannst du schneller rennen und viel weiter springen.

1-Up-Pilz

Sammele einen solchen Pilz, um einen Versuch zu erhalten.

Fass

Hebe es auf und wirf es auf Feinde, um sie zu besiegen.

Propeller-Block

Führe einen Drehsprung aus, während du diesen Block hältst, um extrem hoch zu springen.

Licht-Block

Dieser Block erleuchtet das umliegende Gebiet.

Münzen

Sammele 100 Münzen, um einen Versuch zu erhalten.

Sternenmünzen

In jedem Level sind drei Sternenmünzen versteckt. Kannst du sie alle finden?

Roter Ring / Rote Münze

Wenn du einen roten Ring durchschreitest, tauchen acht rote Münzen auf. Schaffst du es, sie innerhalb des Zeitlimits einzusammeln, wirst du mit einem Item belohnt.

Schalter

Springe auf diese Schalter, um Verschiedenes auszulösen. P verwandelt Münzen in Mauerblöcke (und umgekehrt), ? hat je nach Level einen anderen Effekt.

POW-Block

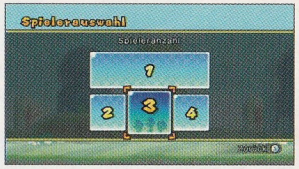
Wirf ihn oder springe gegen ihn, um eine Schockwelle auszulösen, die alle nicht fliegenden Gegner auf dem Bildschirm besiegt und alle Münzen zu Boden fallen lässt.

Mehrspieler-Spiel

New SUPER MARIO BROS. Wii

Anzahl der Spieler und Figuren

Nach Auswahl einer Datei in der **Dateiauswahl** **(s. Seite 9)** kannst du ein Spiel für bis zu 4 Spieler starten.



- Du kannst die Anzahl der Spieler jederzeit im **Kartenmenü** ändern **(s. Seite 12)**.

Figur auswählen

Spieler 1 steuert Mario, während die anderen Spieler durch Drücken des 2-Knopfs auf der Wii-Fernbedienung ihre Figur auswählen können. Drücke links oder rechts auf dem Steuerkreuz, um dich für eine Figur zu entscheiden und drücke den 2-Knopf zur Bestätigung deiner Wahl. Wenn Spieler 1 SPIEL STARTEN auswählt, geht es los.

- Spieler 2 bis 4 können den 1-Knopf drücken, bevor das Spiel beginnt, um es zu verlassen.
- Spieler 1 kann durch Drücken des Plus-Knopfs eine Wii-Fernbedienung hinzufügen. Drücke auf dem **Wii-FB hinzufügen-Bildschirm** gleichzeitig den 1-Knopf und den 2-Knopf, um mitzuspielen.

Spielbildschirm

Verbleibende Versuche

Münzen und Sternenmünzen

Gilt für alle Spieler.

Verbleibende Zeit

Punkte

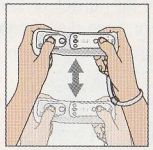
Gilt für alle Spieler.

Fehler und Luftblasen

Wenn deine Figur einen Versuch verliert, wird die Gesamtanzahl der Versuche um 1 reduziert. Solange noch Versuche übrig sind, erscheint deine Figur in einer Blase wieder und kann weiterspielen. Wenn alle Figuren gleichzeitig einen Versuch verlieren, gelangst du zum **Kartenbildschirm**.

Luftblasen nutzen

Drücke den A-Knopf, um eine Blase zu erzeugen und sie zu betreten. Spieler, die einen Versuch verloren haben, gelangen in einer Blase wieder zurück ins Spiel. Solange du dich darin befindest, kannst du keinen Schaden erleiden. Schüttele die Wii-Fernbedienung, um die Blase nahe an eine andere Figur heranzubewegen. Sobald eine andere Figur die Blase berührt, zerplatzt sie und du bist wieder frei.



- Während einer **Münzenjagd** ist es nicht möglich, eine Blase zu betreten **(s. Seite 30–31)**.
- Wenn sich alle Spieler in Blasen befinden oder der letzte aktive Spieler einen Versuch verliert, kehrst du zurück zum **Kartenbildschirm**.
- Wenn du das Spiel mit der Nunchuk-Methode spielst, informiere dich auf **Seite 7** über den Gebrauch des Nunchuks.

Röhren und Ziel

Wenn ein Spieler eine Röhre betritt, werden alle anderen Spieler automatisch zur selben Stelle transportiert. Sollte ein Spieler das Ziel erreichen, haben die anderen Spieler noch wenige Momente Zeit, ebenfalls ins Ziel zu gelangen, bevor der Level beendet ist.

Mehrspieler-Aktionen

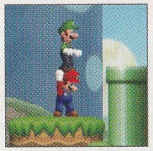
Kooperiere mit deinen Mitspielern, um eine Reihe von Mehrspieler-Aktionen auszuführen.

Mitspieler aufheben

(1) + Schütteln der Wii-Fernbedienung

Halte den 1-Knopf gedrückt und schüttele die Wii-Fernbedienung, während du eine andere Figur berührst, um sie aufzuheben.

▶ Wenn du von jemandem aufgehoben wirst, kannst du die Wii-Fernbedienung schütteln, um herunterzuspringen.



Laufen

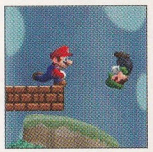
Halte den 1-Knopf weiterhin gedrückt, während du eine andere Figur hältst, und laufe mit ihr herum. Wenn die aufgehobene Figur ein Power-Up genießt, kann sie dies weiterhin verwenden, wodurch ganz neue Aktionsmöglichkeiten entstehen.

Springen

Du kannst Mauerblöcke zerstören, wenn du gegen sie springst, während du eine andere Figur trägst. Dies funktioniert auch, wenn keine der Figuren ein Power-Up genießt.

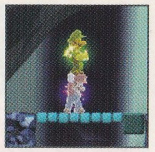
Mitspieler werfen

Wenn du den 1-Knopf loslässt, kannst du die Figur deines Mitspielers werfen. Achte jedoch auf Gegner und Abgründe in der Nähe!



Superstern

Wenn du einen Superstern findest und eine andere Figur hochhebst bzw. von jemandem hochgehoben wirst, geht der Effekt des Supersterns auf beide Figuren über.



Duo-Sprung

Springe auf den Kopf einer anderen Figur. Wenn du den 2-Knopf im richtigen Moment drückst, kannst du besonders hoch springen.

Sync-Stampfattacke

Wenn zwei oder mehr Figuren gleichzeitig eine Stampfattacke ausführen, werden alle nicht fliegenden Gegner auf dem Bildschirm besiegt.

Toad-Haus

Die Minispiele in den Toad-Häusern kannst du auch im Mehrspieler-Spiel wagen. Bei **Power-Up-Tafeln** ist jede Figur nacheinander an der Reihe, während bei **1-Up-Kanone** alle Spieler gleichzeitig antreten.

Freier Modus und Münzenjagd

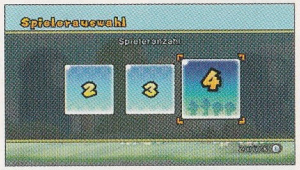
New SUPER MARIO BROS. Wii

Erklärung des Spielablaufs

Freier Modus und **Münzenjagd** sind zwei spannende Modi für 2 – 4 Spieler.

1 Wähle die Anzahl der Spieler

Spieler 1 bestimmt, wie viele Spieler teilnehmen. Nutze das Steuerkreuz, um eine Zahl zu bestimmen und bestätige deine Auswahl mit Hilfe des 2-Knopfs.



2 Wähle die Figuren

Spieler 1 spielt automatisch Mario, während die anderen Spieler durch Drücken des 2-Knopfs teilnehmen und ihre Figur mit Hilfe des Steuerkreuzes auswählen können. Sobald alle Mitspieler ihre Auswahl mit Hilfe des 2-Knopfs bestätigt haben, kann Spieler 1 SPIEL STARTEN auswählen, um zu beginnen.

3 Wähle einen Level

Spieler 1 wählt den Level aus. Wähle den gewünschten Level mit dem Steuerkreuz und bestätige deine Auswahl mit Hilfe des 2-Knopfs. Wähle die Seitenüberschrift aus und drücke links und rechts auf dem Steuerkreuz, um zu einer anderen Seite zu wechseln.

▶ Die Anzahl der Level, die dir zur Verfügung stehen, hängt von deinem Spielfortschritt ab. Wenn du die Seiten umblätterst, kannst du verschiedene Welten auswählen.

Freier Modus – Grundregeln

Spiele einen Level so, wie du es möchtest und erreiche das Ziel. Du kannst mit deinen Mitspielern zusammenarbeiten oder einen spannenden Wettstreit austragen.

▶ Bereits abgeschlossene Level werden mit einem Rahmen versehen. Sobald du zum **Titelbildschirm** zurückkehrst oder deine Wii-Konsole ausschaltest, verschwinden die Rahmen.

Fehler

Wenn alle Figuren ihre Versuche aufgebraucht haben oder gleichzeitig einen Versuch verlieren, kehrst du zur **Levelauswahl** zurück.

Münzenjagd – Grundregeln

Sammele so viele Münzen wie möglich und erreiche das Ziel. Der Spieler, der die meisten Münzen sammelt, geht als Sieger hervor. Das Ergebnis wird im **Ergebnis-Bildschirm** angezeigt.

Fehler

Wenn alle Figuren ihre Versuche aufgebraucht haben oder gleichzeitig einen Versuch verlieren, wird der **Ergebnis-Bildschirm** sofort angezeigt.

Gesamtergebnis

Die Spieler werden anhand der gesammelten Münzen in eine Rangliste eingetragen. Links unten in der **Levelauswahl** wird angezeigt, welcher Spieler wie oft gewonnen hat.

▶ Sobald du zum **Titelbildschirm** zurückkehrst oder deine Wii-Konsole ausschaltest, wird die Rangliste gelöscht.

Credits

PRODUCERS
Takashi Tezuka
Hiroyuki Kimura

DIRECTOR
Shigeyuki Asuke

PLANNING
Yusuke Amano
Masanao Arimoto
Shigefumi Hino

MAP & LEVEL DESIGN DIRECTOR
Toshihiko Nakago

MAP&LEVEL DESIGN
Yasuhisa Yamamura
Masataka Takemoto
Kenta Usui
Ryutaro Kanno
Takayuki Ikkaku

LEAD DESIGN
Michiho Hayashi

PLAYER DESIGN
Keisuke Nishimori
Tomomi Marunami

CHARACTER DESIGN
Masaaki Ishikawa
Masanobu Sato
Ryota Akutsu
Manabu Hiraoka
Kazunori Fujii

FIELD DESIGN
Eiji Mukao
Kosono Okina
Mari Shibata

WORLD MAP DESIGN
Jun Takamura
Takeshi Koike

UI DESIGN
Mei Ide
Yoshifumi Masaki
Satoko Okada

EFFECTS DESIGN
Sayaka Nishimura

DESIGN ADVISER
Atsushi Miyagi

DESIGN SUPPORT
Daisuke Ito
Tomomi Imazu
Kaori Kinoshita
Kunihito Ihara

PROGRAMMING DIRECTOR
Makoto Sasaki

PLAYER PROGRAMMING
Keigo Nakanishi

FIELD PROGRAMMING
Kouji Sakai

ENEMY PROGRAMMING
Tatsuo Nishiyama
Kenichi Nishiyama
Keiji Takahashi
Keiichiro Kato
Ken Watanabe
Yosuke Oshino

SYSTEM PROGRAMMING
Hisashi Okada
Kenzo Hayakawa

UI PROGRAMMING
Kiyoshi Koda

WORLD MAP PROGRAMMING
Shoichi Obayashi

PROGRAMMING
Yuji Sawatani
Masaro Sakakibara
Misato Sodeyama
Shinji Hatada
Hiromichi Miyake
Masashi Masuoka

PROGRAMMING ADVISER
Yuhiki Otsuki

SOUND DIRECTOR
Kenta Nagata

SOUND PROGRAMMING
Sanae Uchida

SOUND EFFECTS
Mitsuhiro Kida
Taiju Suzuki

MUSIC
Shiho Fujii
Ryo Nagamatsu

VOICE
Dan Falcone
Kenny James
Sam Kelly
Charles Martinet
Lani Minella
Caety Sagoian
Mike Vaughn

SOUND ADVISER
Koji Kondo

COORDINATORS
Tsutomu Kaneshige
Tomoaki Yoshinobu
Hideki Fujii
Rina Yamauchi

DEMO SCENE DIRECTOR
Takumi Kawagoe

DEMO SCENE MOTION DESIGN
Yoshikazu Sumioka
Eisuke Sagawa
Tatsuya Sakai
Youko Miyaguchi

GRAPHIC SUPERVISORS
Aya Oyama
Akiko Kato
Kanae Dohta
Tsuyoshi Watanabe

PROGRESS MANAGEMENT
Keizo Kato

TECHNICAL SUPPORT
Hironobu Kakui
Yoshito Yasuda
Shintaro Jikumaru

ARTWORK
Daiki Nishioka
Yuka Kotaki

ILLUSTRATION
Ryusuke Yoshida
Shigehisa Nakaue
Yu Kitai
Naoko Ayabe

ILLUSTRATION SUPERVISOR
Yusuke Nakano

DEBUG
Naoki Takami
Ryuhei Matsuura
Mario Club Co., Ltd.
NOA Product Testing

SPECIAL THANKS
SRD
DIGITALSCAPE Co., Ltd.
Mox Inc.
Hirotake Otsubo
Yoshiyuki Oyama
Akito Osanai
Tsubasa Sakaguchi
Yoshiki Haruhana
Takahiro Hamaguchi
Keijiro Inoue
Takuhiro Dohta

GENERAL PRODUCER
Shigeru Miyamoto

EXECUTIVE PRODUCER
Satoru Iwata

EUROPEAN LOCALISATION MANAGEMENT
Erkan Kasap
Paul Logue
Matthew Mawer
Micky Auer

LOCALISATION PRODUCER
Takashi Katagiri

TRANSLATION
Andrew Steele
Carine Mathey
Massimo Cotticelli
Rafael Jagielski
Miguel Rodríguez Ramos
Andrea Jähn
Zakir Rahman
Thomas Berthollet
Giacomo Iacumin
René Paulesich
Francisco Paredes
Carsten Harmans

QUALITY ASSURANCE
Amaury Bagnariol
Sonia Trepiccioni
Adam Holmes
David "DJ" Jefferson
Daniel Leonhardt
Stéphane Zussy
Albert Agramunt
Julien Veron
Carlo Sarti
Andrea Stazi
Gabriele Arnoldi
Lutz Ohl
Lukas Mildner
Frank Grützner
Javier Jodán Oliver
Eduardo Ospina Tovar
Diego Rosado Guzmán

EUROPEAN MANUAL LOCALISATION
Peter Swietochowski
Britta Henrich
Ursula Lipinski
Moni Händschke
Oleg Sdarskij
Jasmina Libonati
Manfred Anton
Martin Heyne
Verena Lischka
Sandra Bialys
Bianca Rose
Marion Magat
Melanie Walter
Francesca Abate
Laura Figuerola Gómez
Pieter Van Nueten
Alfiya Alesheva
Jenni Hämäläinen

ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM, RESERVED BY NINTENDO.

Lieber Mario,

ich habe die einsamen Stunden meiner Gefangenschaft genutzt, um dir ein paar Tipps und einige Worte der Inspiration zu schreiben, und ich hoffe, dass sie dir auf deinem Weg zu meiner Rettung hilfreich sein werden. Mario, gib gut auf dich Acht, aber bitte beeile dich – Dieses Schloss ist so... abscheulich!

Setze deine Fähigkeiten ein!
Nutze all deine besonderen Fähigkeiten und sichere dir Münzen und Power-Ups auch an schwer zugänglichen Stellen. Wenn du einen Mauerblock nicht zerstören oder eine verdächtige Röhre nicht erreichen kannst, dann versuche es mit einer Kombination deiner Aktionen oder einem Power-Up!

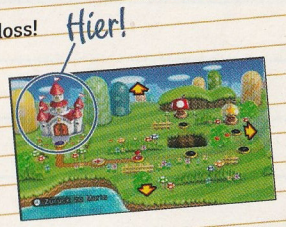
Suche nach Geheimnissen!
Nicht immer hat jeder Level nur ein Ziel, Mario. In manchen Leveln gibt es versteckte Ziele und geheime Pfade, durch die du an neue Orte auf der Karte gelangen kannst. Trau dich ruhig mal ein bisschen Forscher zu spielen.

Nur keine Sorge!
Wenn du in einem Level einfach nicht weiterkommst, nutze den **Super-Assistenten**! Falls du an derselben Stelle immer wieder Versuche verlierst oder Fehler machst, kannst du deinen Bruder Luigi rufen und dir von ihm den Weg durch den Level zeigen lassen. Natürlich kannst du danach jederzeit den Level auch noch einmal auf eigene Faust versuchen.

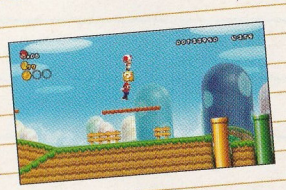
Hinweis: Es kann sein, dass es beim **Super-Assistenten** oder den Bonusfilmen gelegentlich zu Sound-Problemen kommt.

Sammle die Sternenmünzen!
In jedem Level sind drei Sternenmünzen versteckt. Wenn du viele davon sammelst, wird bestimmt etwas Gutes geschehen, Mario!

Hole dir Ratschläge in Peachs Schloss!
In meinem Schloss kannst du deine Sternenmünzen eintauschen, um Bonusfilme anzusehen. Ich bin mir sicher, dass sie dir auf deiner Reise hilfreich sein werden. Je weiter du vorankommst, desto mehr Bonusfilme werden verfügbar sein, also vergiss nicht, ab und zu in meinem Schloss vorbeizuschauen, auch wenn ich leider nicht da bin. Ach, ich habe solches Heimweh...



Rette die Toads!
Einige meiner geliebten Toads wurden in Blöcke gesperrt! Wenn du in der Nähe eines Blocks bist, in dem sich ein Toad befindet, wirst du ihn rufen hören. Springe gegen den Block um den Toad zu befreien, hebe ihn hoch und trage ihn ins Ziel. Die Toads werden sich für ihre Rettung bestimmt bei dir erkenntlich zeigen... Oh, und Mario... Du kannst die Toads nur retten, wenn du selbst spielst!



Alles Liebe,

Prinzessin Peach

Notizen

Notizen

Notizen

HINWEIS AN ALLE ELTERN – BITTE DIESE GESUNDHEITS- UND SICHERHEITSHINWEISE SORGFÄLTIG LESEN, BEVOR SIE ODER IHR KIND ZU SPIELEN BEGINNEN!

⚠ WARNUNG – EPILEPSIE-HINWEIS

Bei einem kleinen Prozentsatz der Bevölkerung (ca. 1 Person von 4 000) können während des Betrachtens blinkender Lichter und Muster, wie sie bei Fernsehbildern und Videospielen vorkommen, epileptische Symptome auftreten. Diese Symptome können auch dann auftreten, wenn bisher keine Epilepsie aufgetreten ist.

Jede Person, bei der ein epileptischer Anfall, Bewusstseinsverlust oder ein anderes Epilepsie bedingtes Symptom aufgetreten ist, sollte einen Arzt befragen, bevor ein Videospiel benutzt wird.

Eltern sollten ihre Kinder beobachten, während diese Videospiele spielen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind folgende Symptome auftreten, unterbrechen Sie umgehend das Spiel und befragen Sie Ihren Arzt: **Krämpfe, Augen- oder Muskelzuckungen, Wahrnehmungsverlust der Umgebung, verändertes Sehvermögen, unwillkürliche Bewegungen und/oder Desorientierung**. Befolgen Sie beim Spielen bitte stets folgende Hinweise, um das Risiko eines Anfalls zu minimieren:

- Halten Sie beim Spielen den größtmöglichen Abstand zum Bildschirm.
- Spielen Sie auf dem kleinsten Ihnen zur Verfügung stehenden Bildschirm.
- Verzichten Sie auf das Spielen, wenn sie erschöpft sind oder Schlaf benötigen.
- Spielen Sie immer in einem gut beleuchteten Raum.
- Achten Sie darauf, pro Stunde eine Pause von etwa 10–15 Minuten zu machen.

⚠ WARNUNG – ÜBERANSTRENGUNGSHINWEIS/ERMÜDUNG DER AUGEN

Das Spielen von Videospielen kann zu Muskelschmerzen, Gelenkschmerzen, Haut- und Augenirritationen führen. Bitte beachten Sie die folgenden Hinweise, um Erscheinungen wie Tendinitis, Karpaltunnelsyndrom, Hautirritationen oder Augenüberlastung nach Möglichkeit zu vermeiden:

- Vermeiden Sie übermäßig lange Spielsitzungen. Eltern wird empfohlen, darauf zu achten, dass ihre Kinder eine angemessene Spieldauer nicht überschreiten.
- Unabhängig davon, wie Sie sich fühlen, sollten Sie in jedem Fall stündlich eine Pause von 10–15 Minuten machen.
- Sollten Ihre Hände, Arme oder Augen ermüden oder sollten Sie ein Kribbeln, Taubheitsgefühl, Brennen oder eine Steifheit in den Gliedmaßen spüren, legen Sie eine mehrstündige Erholungspause ein, bevor Sie weiterspielen.
- Sollten während oder nach dem Spielen immer noch derartige Beschwerden auftreten, beenden Sie das Spiel und suchen Sie einen Arzt auf.

⚠ WARNUNG – SCHWANGERSCHAFT UND MEDIZINISCHE EINSCHRÄNKUNGEN

Befragen Sie vor dem Spielen von Wii-Spielen, die körperliche Tätigkeiten erfordern, Ihren Arzt, falls Sie schwanger sind, unter Herz-, Atem-, Rücken-, Gelenkbeschwerden, orthopädischen Beschwerden oder Bluthochdruck leiden, Ihr Arzt Ihnen eine Einschränkung körperlicher Tätigkeiten verordnet hat oder Sie von einer medizinischen Einschränkung betroffen sind, die durch körperliche Tätigkeiten negativ beeinflusst wird.

Personen, die verletzungs- oder krankheitsbedingt an Fingern, Händen oder Armen medizinisch behandelt werden, sollten die Rumble-Funktion der Wii-Fernbedienung NICHT verwenden.

⚠ VORSICHT – SEEKRANKHEIT

Das Spielen von Videospielen kann bei manchen Personen Schwindelgefühl, Desorientierung, Erschöpfungszustände, Übelkeit oder ähnliche Symptome hervorrufen. Wenn Sie bei sich selbst oder bei Ihrem Kind eines dieser Symptome feststellen oder sich Augen, Hände oder Arme unbehaglich anfühlen, unterbrechen Sie das Spielen. Steuern Sie kein Fahrzeug und setzen Sie sich keiner anderen, anstrengenden Tätigkeit aus, bis Sie sich wieder erholt haben.

⚠ VORSICHT – HANDGELENKSSCHLAUFE DER Wii-FERNBEDIENUNG

Halten Sie die Wii-Fernbedienung sowie das Nunchuk (falls Sie es verwenden) stets fest in der Hand. Bitte verwenden Sie stets die Handgelenksschlaufe, um zu verhindern, dass Ihnen die Wii-Fernbedienung beim Spielen aus der Hand gleitet und dadurch Schäden an der Umgebung sowie der Wii-Fernbedienung entstehen oder andere Personen verletzt werden. Achten Sie daher bitte auf ausreichenden Abstand zu anderen Personen oder Gegenständen, um ein Zusammenprallen auszuschließen. Unterbrechen Sie das Spiel und trocknen Sie Ihre Hände ab, wenn diese aufgrund von Schweiß oder anderen Ursachen feucht sind. Die Wii-Fernbedienung reagiert auf kleinste Bewegungen. Vermeiden Sie es also, mit der Wii-Fernbedienung stärker zu schwingen als notwendig.

HINWEISE FÜR DEN UMGANG MIT GAME DISCS

Beachten Sie beim Gebrauch von Discs für Wii oder Nintendo GameCube bitte folgende Hinweise. Bei Nichtbeachtung kann es zu Beschädigungen an Ihrer Wii-Konsole oder den Discs kommen.

- Um ein Einklemmen der Finger zu vermeiden, halten Sie Ihre Finger vom Disc-Schacht fern, wenn Sie eine Disc einschieben. Berühren Sie ausschließlich die Kanten und die bedruckte Seite.
- Berühren Sie niemals die untere, unbedruckte Seite der Disc. Berühren Sie ausschließlich die Kanten und die bedruckte Seite.
- Verwenden Sie keine gesprungenen, verformten oder reparierten Discs.
- Achten Sie beim Einschieben der Disc in die Wii-Konsole darauf, diese nicht zu verbiegen und keinen unverhältnismäßigen Druck auszuüben.
- Setzen Sie die Disc keiner direkten Sonneneinstrahlung, extremer Hitze, hoher Luftfeuchtigkeit, Staub, Schmutz oder anderen Verunreinigungen aus.
- Wenn die Disc nicht mehr benutzt wird, sollten Sie sie stets in der Verpackung aufbewahren, um Kratzer, Verschmutzungen oder andere Beschädigungen zu vermeiden.
- Beschriften Sie auf keinen Fall die Disc – weder die bedruckte noch die unbedruckte Seite und kleben Sie keine Etiketten darauf.
- Ist eine Disc verschmutzt oder durch Fingerabdrücke verunreinigt, kann dies Probleme für das System beim Einlesen des Spiels verursachen. Falls notwendig, verwenden Sie ein weiches, leicht angefeuchtetes Tuch (zum Anfeuchten ausschließlich Wasser verwenden) zum Reinigen und wischen Sie vorsichtig von innen nach außen. Machen Sie dabei keine kreisenden Bewegungen.

BITTE LESEN SIE VOR INBETRIEBNAHME IHRES Wii-SYSTEMS, IHRER DISCS UND IHRES ZUBEHÖRS AUSSERDEM DIE GESAMTE Wii-BEDIENUNGSANLEITUNG SORGFÄLTIG DURCH. DIESE ANLEITUNG IST IM LIEFERUMFANG IHRES Wii-SYSTEMS INBEGRIFFEN UND ENTHÄLT WEITERE WICHTIGE GESUNDHEITS- UND SICHERHEITSHINWEISE.

RVL-SMNP-NOE

Nintendo®

PRINTED IN THE EU